

Westwood im Online-All

Earth & Beyond

Es sieht aus wie eine Science-Fiction-Simulation, ist aber ein Rollenspiel: Westwoods Internet-Galaxis betört durch Luxusgrafik und überirdische Motivation.



Auf CD/DVD:
Video-Special

Der Anblick von Elfen und kernigen Lederrüstungen erzeugt bei Ihnen allergische Hautausschläge? Kein Wunder! Fünf Jahre nach dem Genre-Urknall von **Ultima Online** haben sich Multiplayer-Rollenspielwelten zur Recycling-Anlage von Fantasy-Klischees entwickelt. Erlösung entspringt der Geburtsstätte der **Command & Conquer**-Serie: Westwood kreuzt Rollenspiel-Gerüst mit Science-Fiction-Szenario und einer Prise aus dem **Elite**- respektive **Privateer**-Streuer, veredelt durch farbenfrohe Weltraumgrafik und flauschigen Spielkomfort.

Fred vom Jupiter

Earth & Beyond macht unser Sonnensystem samt Nachbarschaft zur galaktischen Spielwiese. Je nach Berufswahl gehört Ihr Held zu den irdischen Terranern, den Jupiter-Kolonistenabkömmlingen Jenquai oder den vom Mars stammenden Progen. Die Entdeckung eines alten Sternen-



Unsere **Fünfer-Gruppe** knackt Kampfroboter in der Erdumlaufbahn. In der **Formation** fliegen alle Team-Mitglieder synchron zum Anführer, die geballte Feuerkraft ist sagenhaft. Gewitzt: Der **Bildschirmrand** dient als Radaranzeige.

tores beschäftigt alle drei Fraktionen ebenso wie mysteriöse Alienschiffe und Piratenaktivitäten.

Die insgesamt sechs Beruf-/Rassekombinationen unterstützen durch Raumschiffe unterschiedliche Spielstile. Es gibt eine Kämpfer-, Entdecker- und Händler-Klasse sowie drei Mischvariationen. Wählen Sie Ihren Karriereweig mit Bedacht, denn viele der 39 Talente sind bestimmten der sechs Stände vorbehalten.

Rollenspiel im Weltraum-Pelz

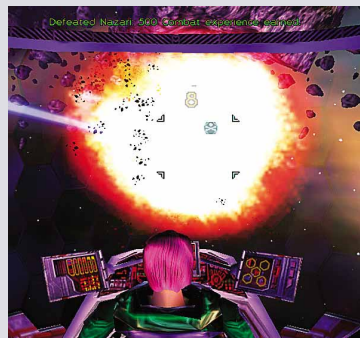
Earth & Beyond hat Story und Look einer Weltraum-Simulation, ist aber überwiegend ein Rollenspiel. In Ihrem Raumschiff erkunden Sie rund 60 Galaxis-Sektoren, jeweils unterteilt in zahlreiche Navigationspunkte. Per Warp-Autopilot kommt man komfortabel, wenn auch etwas langsam, herum. Erst beim Andocken an eine Station wird Ihre Spielfigur sichtbar, die zu Fuß

durch 3D-Räumlichkeiten spaziert, aber leider nicht mit Schmuck oder Gimmicks verschönert werden kann. Im Gegensatz zur **Wing Commander**-Serie oder dem Online-Spiel **Jumpgate** sind Reflexe und Pilotengeschick kaum gefragt. Um zum Beispiel ein Weltraummonster zu bekämpfen, markieren Sie einfach das Prachtstück per Mausklick als Ziel, das Ihr Schiff (per »Space«-Taste) automatisch verfolgt. Sie kümmern sich um den Einsatz von Waffen, Sonderfähigkeiten und behalten die Schildanzeige im Auge, um notfalls zu fliehen. Wer doch mal abgeschossen wird, kann sich gegen einen Erfahrungspunkte-Abzug in die zuletzt besuchte Basis abschleppen lassen. Oder Sie warten auf einen lieben Mitspieler, der Ihr Schiff mit dem »Jumpstart«-Talent wieder flottmacht.



Jörg Langers »Defenderin« Almuth über der Oberfläche des Planeten **Swooping Eagle** (Sirius-System).

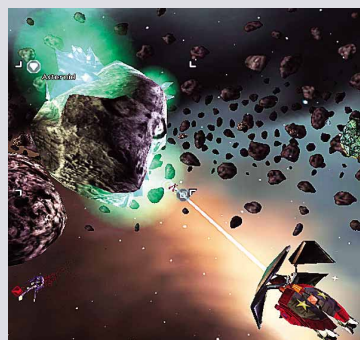
Drei Wege zum Ruhm



Kampf-Erfahrungspunkte: Gibt's fürs Abschießen von Monstern, Piraten, feindlichen Aliens.



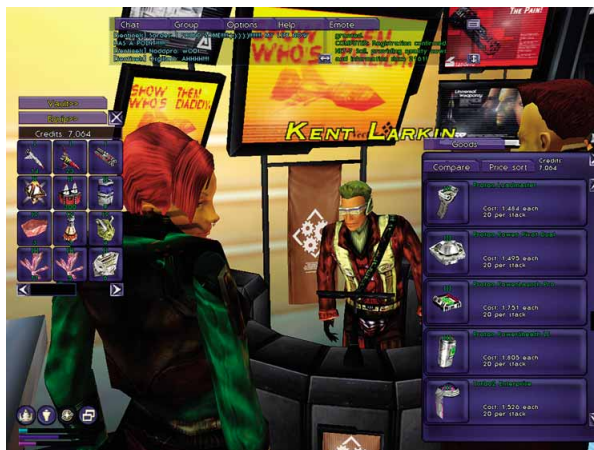
Handel-Erfahrungspunkte: Durch Verkaufen von Waren und Herstellen von Gegenständen.



Entdeckungs-Erfahrungspunkte: Durch Bereisen unbekannter Systeme und Ressourcen-Abbau.

Erfahrungs-Terzett

Um allmählich in der Level-Hierarchie aufzusteigen und neue Fähigkeiten zu lernen, sammeln Sie in gleich drei Kategorien Erfahrungspunkte: Kampf, Handel, Entdeckung. Jede Klasse darf nach Lust und Laune erkunden, Weltall-Monster plätten oder mit Gütertransporten Geld verdienen. Es herrscht auch kein Mangel an konkreten Missionen. In der Ausbildungszeit erlernt jeder Charakter Klassen-spezifische Fähigkeiten, indem er Azubi-Aufträge ausführt. Beim Erreichen bestimmter Er-



Nach dem **Andocken** an eine Station klettert Ihre Spielfigur aus dem Schiff, um mit NPCs zu reden oder Händler zu besuchen. Hier ergattern Sie lukrative Aufträge.

fahrungsniveaus erhalten Sie einen neuen Titel in der Standes-Hierarchie, verbunden mit einem dickeren Schiff und einer komplexen, mehrteiligen Klassen-Quest. Damit nicht genug, verteilt in den Raumstationen der Galaxis so mancher NPC konkrete Aufträge.

Einige Jobs sind bestimmten Berufsgruppen vorbehalten oder erfordern einen Mindest-Erfahrungsniveau. Etwas für jeden gibt es an den Missionsgenerator-Terminals, die kleinere, weniger dramatische Engagements in den Bereichen Kampf, Entdeckung und Handel offerieren.

Seid nett zueinander

Player-Killing bislang ist unmöglich (aber geplant), und Zusammenarbeit bleibt freiwillig. Vor allem in der Anfangsphase hat **Earth & Beyond** das Feeling eines Offline-Spiels. Aber je weiter man kommt, desto mehr lohnt sich die Kooperation. Zum Beispiel werden Sie bald feststellen, dass so mancher Mitspieler höherwertige Schiffsausrüstung in liebevoller Handarbeit anfertigt. Auch die Gegnerjagd fällt im Verband leichter. Bis zu sechs Spieler schließen sich in einer Gruppe zusammen, was dank einer Formationsflug-Funktion verdammt cool aussieht. Jede Berufsklasse steuert einen anderen Bonus bei, der für die gesamte Gruppe gilt. Je größer die »Raumschiff-Party«, desto mehr zusätzliche Erfahrungspunkte werden außerdem ausgeschüttet.

Rechnung offen

Bis zu 2.000 Spieler passen in eine Galaxis, derzeit stehen alle Server in den USA. Neben einem fixen PC brauchen Sie deshalb auch eine gute Online-Verbindung (unterhalb von DSL kann's holprig werden). Nach den ersten vier Wochen wird der Spaß gebührenpflichtig, je nach gewähltem Zahlungsintervall sind 11 bis 13 US-Dollar im

Heinrich Lenhardt



Sternhageltoll

Earth & Beyond hat, was den meisten anderen derzeitigen Online-Rollenspielen abgeht: einfache Bedienung, leichter Einstieg, frisches Szenario und High-

End-Grafik. Extralob für das motivierende Spiel-design, das nicht nur Kämpfernaturen belohnt. Der transparente Talent-Ausbau macht Spaß, und es herrscht kein Mangel an konkreten Missionen. Hoffentlich gibt's die angekündigten neuen Systeme und Events – für die saftige Monatsgebühr darf man einiges erwarten.

Nerven kann mich allenfalls die Warp-Flugdauer bei größeren Reisen. Hardcore-Profis vermissen vielleicht Spieler-gegen-Spieler-Bekriegungen. Doch für die Mehrheit dürften Komfort und Schönheit wichtiger sein – und in diesen Disziplinen ist Earth & Beyond der Konkurrenz um Lichtjahre voraus, bei etwas geringerem Tiefgang.

Monat per Kreditkarte fällig. Als Gegenwert verspricht Westwood den Teilnehmern monatliche Patches sowie ständige Erweiterung der Spielwelt mit neuen Sternensystemen und speziellen Story-Events. **HL**

Earth & Beyond

Online-Rollenspiel



Publisher: Electronic Arts, (0190) 754 464
Preis: ca. 60 Euro + ca. 15 Euro/Monat
Ausstattung: US-Minibox, 2 CDs, 56 S. Handb.
Release (D): 30.9.2002
Sprache: Englisch
USK-Freigabe: nicht geprüft

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: – Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + schönster Weltraum aller Zeiten
- + sanfte Lernkurve, klasse Bedienung
- + Kampf/Entdeckung/Handel-Mix
- + vielfältige Gruppen-Boni
- + auch ohne Teamwork spielbar
- + interessante Missionen

Kontra

- lange Wege trotz »Warp-Speed«
- derzeit keine PvP-Server
- nur wenige Berufe
- geringere Komplexität als beim Mitbewerb

MULTIPLAYER

Internet (2.000 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: –

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,6 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße
56K-Modem	ISDN-Anschluss	DSL-Anschluss

ALTERNATIVEN

Dark Age of Camelot (86%, GS 5/10)
Klassisches Internet-Rollenspiel in Fantasy-Welt; deutsche Software und Server vorhanden.

Jumpgate (78%, GS 10/10)
Online-Weltraum mit Joystick-Steuerung. Komplex, aber schwierig und grafisch öde.

WERTUNG

Grafik:		Sehr gut
Sound:		Gut
Bedienung:		Sehr gut
Spieltiefe:		Gut
Multiplayer:		Sehr gut

Die Rollenspiel-Galaxis setzt Maßstäbe für Online-Welten.

